

# ВЫСТАВКА «ЦИФРОВЫЕ СНЫ»

ТЕХНОПОЛИС «МОСКВА»  
МОСКВА, ВОЛГОГРАДСКИЙ ПРОСПЕКТ, Д. 42, К. 5  
14—16 ОКТЯБРЯ 2014

## ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

Одним из направлений Форума «Открытые инновации» является презентация новейших западных и российских проектов и идей в области медиаискусства, обнаружение связей между искусством, наукой, экономикой, технологиями.

Культурная программа на Форуме приобретает единую форму дискуссии, лаборатории и выставочного пространства. Это своего рода университет с мощным потенциалом коммуникаций. Задача проекта — не только презентация инновационных медиарешений, но и продуцирование знаний, оценка и понимание культуры.

Сегодня очень важно обозначить, какую роль играют медиа в современном обществе, поддержать российских авторов в создании инновационных проектов, проверить жизнеспособность экспериментального искусства в среде, где не делаются скидки на возраст и радикальность идеологии, эстетики и технологии.

Надеемся, что аудитория Форума получит удовольствие и новые знания от встречи с интерактивными медиапроектами!

### Ольга Шишко (Россия)

Куратор выставки, заместитель генерального директора по инновациям в современном искусстве МВО «Манеж».



## ВЫСТАВКА «ЦИФРОВЫЕ СНЫ»



Марникс де Нийс. Распадающиеся перспективы 2.0., 2012—2013. Вид инсталляции

**ВЫСТАВКА «ЦИФРОВЫЕ СНЫ»:**  
**ТЕХНОПОЛИС «МОСКВА»**  
 14 ОКТЯБРЯ, 15:00—19:00  
 15 ОКТЯБРЯ, 10:00—19:00  
 16 ОКТЯБРЯ, 10:00—18:00

Мечты — это сны о будущем, своеобразный способ подключиться к возможной реальности. На заре цифровой революции появляются все новые средства взаимодействия, которые открывают доступ к познанию гибридной среды — нового мира, рождающегося на пересечении материального пространства и нематериального информационного поля.

Предугадать, что ждет нас в будущем, довольно сложно, но открытия не возникают сами по себе, создаем и конструируем их мы. Художники подобны инноваторам и первопроходцам, а собственно процесс творчества — это изобретение нового и выстраивание целенаправленных коммуникаций, позволяющих самоидентифицироваться в новой картине мира.

Искусство провоцирует споры о будущем и одновременно позволяет переосмыслить сегодняшнюю реальность. Художники создают возможные сценарии для инноваций и прогресса, адаптированные к человеческим потребностям и устремлениям в условиях быстроменяющегося и сложноустроенного мира. Инновации не способны рождаться в изоляции, поэтому только междисциплинарный диалог между искусством, наукой и технологией поможет пролить свет на будущее, побуждая грезить о завтрашнем дне.

Попав на выставку «Цифровые сны» и взаимодействуя с проектами, зритель окажется в альтернативных пространствах и гибридных мирах, сможет стать частью дополненной реальности. Территория проекта является своеобразной лабораторией, где художники через чувственное восприятие открывают зрителю путь к инновациям. Мариано Сардон делает видимым траекторию движения взгляда человека. Марникс де Нийс через «точечные облака» воспроизводит панорамы городских ландшафтов, сконструированных из потоков социальных сетей. «Водные сады» Кристины Зоммерер и Лорана Миньонно открывают доступ в виртуальное пространство, где иллюзорные растения разрастаются от прикосновений зрителя. В этой условной реальности наука преодолевает традиционные границы, выходит в среду взаимодействия с человеком и делает инновации открытыми для познания.

## КУРАТОРЫ ВЫСТАВКИ



### ОЛЬГА ШИШКО

Россия

Искусствовед, куратор, преподаватель, теоретик. Арт-директор «Медиа Форума» Московского Международного кинофестиваля (с 2006 года) и международного симпозиума «Pro&Contra» (2000, 2011, 2012, Москва). Куратор Открытой школы Манеж/МедиаАртЛаб. С 2013 года — заместитель генерального директора МВО «Манеж» по инновациям в современном искусстве С 2000 года — учредитель Центра культуры и искусства «МедиаАртЛаб».



### ЕЛЕНА РУМЯНЦЕВА

Россия

Куратор, продюсер. С 2006 года — программный директор «Медиа Форума» Московского международного кинофестиваля, с 2012 года — начальник отдела экранной культуры МВО «Манеж». Куратор выставок: «Золотой век русского авангарда» (ЦВЗ «Манеж», 2014), «ВИДЕО-ДЫРЫ: I do not know what it is I am» (2012, ЦВЗ «Манеж»), показов в рамках международных фестивалей: Oslo screen festival (2014, Осло, Норвегия), Soft control (2012, Марибор, Словения) и др.



### БОРИС ДЕБАКЕР

Бельгия

Художник и теоретик, преподает в Школе Искусств LUCA. В настоящий момент является директором Лаборатории V2, инициатор проектов, которые ставят под вопрос и проливают свет на актуальные проблемы в искусстве, технологии, науке и обществе. Исследует междисциплинарные трансформации и мутации различных медиа.

## КОМАНДА ПРОЕКТА



Пространство выставки «Цифровые сны»  
3D-визуализация: © Дина Караман

### ДИЗАЙН ЭКСПОЗИЦИИ

Дина Караман

### МЕЖДУНАРОДНЫЙ КООРДИНАТОР

Анна Буали

### ПРОДЮСЕР ПРОЕКТА

Юлия Грачикова

### ДИЗАЙН

Ольга Селиванова

### РУССКИЙ РЕДАКТОР

Ксения Велиховская, Оксана Андросова

### АНГЛИЙСКИЙ РЕДАКТОР

Тобин Аубер

### ПЕРЕВОД

Елизавета Южакова

## БОРИС ДЕБАКЕР ИЗОБРЕТАЯ ВООБРАЖЕНИЕ

Мы погрузились в мир технологий, едва понимая, каким образом это произошло. Создается впечатление, что технологии ворвались в нашу жизнь из какой-то другой вселенной, чтобы открыть двери в новый мир, о котором мы даже и мечтать не могли. Но как бы то ни было, технологии — это не что-то отдельное от общей истории, что-то вырвавшееся за пределы нашего воображения, напротив — создавая новое технологическое пространство, мы в конечном счете воплощаем нашу общую мечту.

Пытаясь проанализировать истоки технологий и тем самым найти правильный путь их дальнейшего развития, мы смотрим на них через призму таких понятий как креативность, наука или инновации, что в итоге приводит к иллюзии, что в основе всего лежит крайне рациональный, упорядоченный мир, основанный на линейном прогрессе, стремящемся к бесконечности.

Подобные представления о прогрессе приводят нас к реальности, где наши подсознательные желания о линейном развитии могут стать причиной блокировки нашего воображения (которое, собственно, и позволяет появляться инновациям). Если технологии управляют нашим восприятием мира — может быть нам стоит повернуть назад и вновь обратиться к искусству как главному визионерскому дару человечества? Только в творчестве человек действует не рационально — выражает суть до того, как сам поймет, кто он такой. Поэтому только воспринимаемая мир технологий через призму культуры, мы сможем сохранить правильное направление, а иначе об истинной цели легко забыть в процессе легких поверхностных побед прогресса.



**Борис Дебакер (Бельгия)**

Художник и теоретик, преподает в Школе Искусств LUCA. В настоящем момент является директором Лаборатории V2, инициатор проектов, которые ставят под вопрос и проливают свет на актуальные проблемы в искусстве, технологии, науке и обществе. Исследует междисциплинарные трансформации и мутации различных медиа.

## ДМИТРИЙ ГАЛКИН DIGITAL CULTURE: ГОРИЗОНТЫ ИСКУССТВЕННОЙ ЖИЗНИ

Еще в далеких 1960-х знаменитый канадский теоретик медиа Маршал Маклюэн назвал современное искусство «системой раннего обнаружения того, что с нами будет дальше». Этот несколько милитаристский образ модернистского авангарда вполне применим к художественным экспериментам пионеров технологического искусства, вдохновлявшихся передовой наукой того времени. Именно художники открыли в компьютерных технологиях тот креативный и культурный потенциал, который так бурно и революционно проявился в 1980—90-х. Именно художники заглянули в существо технологических инноваций, которые находят отклик на самом глубинном уровне взаимодействия с человеком.

Современная цифровая культура многим обязана тем смелым экспериментам, которые художники вместе с учеными осуществляют не только в «нейтральных водах» между наукой и искусством, но и, собственно, на их законных территориях — в лабораториях, мастерских, научных и арт-центрах, корпоративных R&D структурах. Так было с роботами-скульптурами Николя Шоффера и Эдварда Игнатовича (совместно с инженерами Philips), инсталляциями Кристи Сомерер и Лорана Миньонно (совместно с японскими и французскими телекомами) и другими.

В этом отношении творческое «варево» идей, концепций, междисциплинарных рабочих групп, инициатив и проектов, которое возникает в поле синергии искусства и науки, может вполне послужить моделью или инвариантом открытых инноваций в полном соответствии с идеологией последних (правда, художникам сама интуиция open innovations, вероятно, знакома довольно давно).

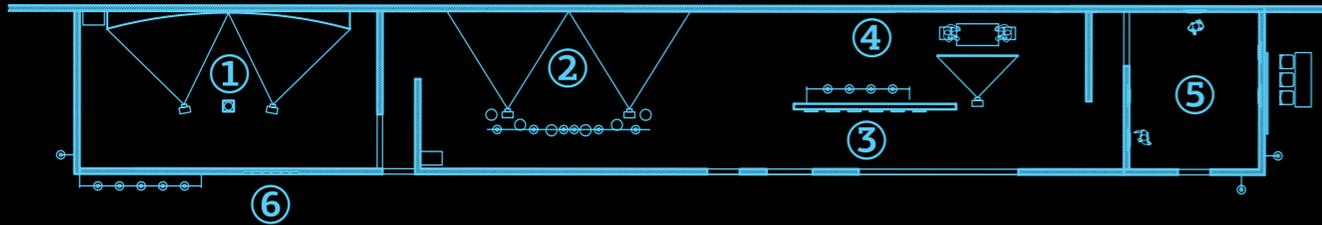
Однако всегда следует помнить, что современное цифровое искусство остается не просто экспериментом с технологией — художник экспериментирует со смыслами, с провокациями и нестандартными точками зрения. Искусство — это высказывание. Нередко критическое, «некомфортное». Современное искусство обращается к технологиям, чтобы начать с их помощью наступление в форме исследования, творческой провокации и критического разоблачения.



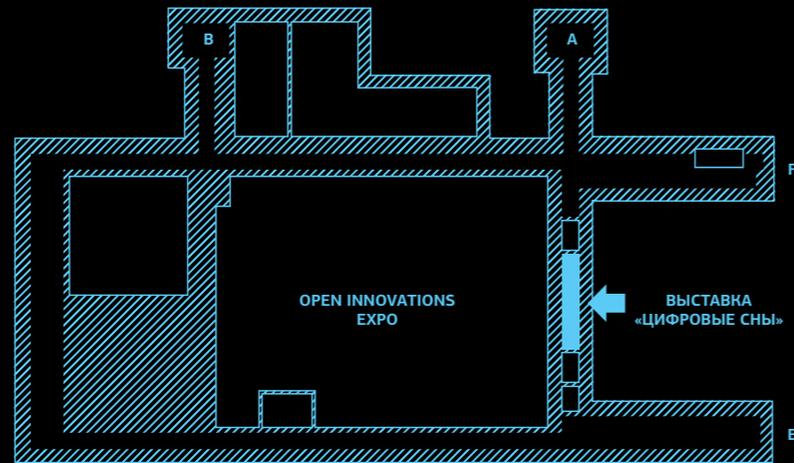
**Дмитрий Галкин (Россия)**

Доктор философских наук, доцент Института искусств и культуры Национального исследовательского Томского государственного университета.

## СХЕМА ЭКСПОЗИЦИИ ВЫСТАВКИ «ЦИФРОВЫЕ СНЫ»



## СХЕМА ПЕРВОГО ЭТАЖА



А, В, Е, F — Вход на площадку Форума

ТЕХНОПОЛИС «МОСКВА»  
 14 ОКТЯБРЯ, 15:00—19:00  
 15 ОКТЯБРЯ, 10:00—19:00  
 16 ОКТЯБРЯ, 10:00—18:00

## УЧАСТНИКИ ВЫСТАВКИ «ЦИФРОВЫЕ СНЫ»

1



**МАРНИКС ДЕ НИЙС**  
 РАСПАДАЮЩИЕСЯ  
 ПЕРСПЕКТИВЫ 2.0

2



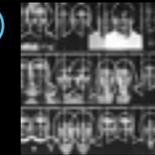
**КРИСТА ЗОММЕРЕР,  
 ЛОРАН МИНЬОННО**  
 ВОДНЫЙ САД

3



**МАРИАНО САРДОН,  
 МАРИАНО СИГМАН**  
 СТЕНА ВЗГЛЯДОВ

4



**ПРОЕКТ «СМЕРТЬ  
 ТАРЕЛКИНА»**

5



**ХУ ЦЗЕМИН**  
 НУЛЕВАЯ ВЫСОТА

6



**МАРИЯ САКИРКО**  
 ВООБРАЖАЕМАЯ ФОТОГРАФИЯ



**МАРНИКС ДЕ НИЙС**

**РАСПАДАЮЩИЕСЯ ПЕРСПЕКТИВЫ 2.0**

Интерактивная инсталляция, 2012—2013

**Продюсер:** Марникс де Нийс, Роттердам

**Программное обеспечение:** Артем Багинский, Лаборатория V2\_, Роттердам, Нидерланды

**Со-продюсер:** Лаборатория V2\_, Роттердам, Нидерланды

**Реконструкция изображения:** Мэт Бельян, Себастиан Кох, Бенжамен Люк, профессор Михаэль Гозель, Дармштадт, Германия

**Финансовая поддержка:** Фонд Искусство и Культура (Роттердам), Фонд Мондриана (Амстердам), Фонд поддержки искусства (Нидерланды)

В проекте «РАСПАДАЮЩИЕСЯ ПЕРСПЕКТИВЫ 2.0» де Нийс продолжает исследовать репрезентации городской среды во всемирной паутине и рассуждать о значительной роли этого образа в конструировании нашего видения мира и в конечном счете того, что мы воспринимаем в качестве реальности. Посетитель перемещается по аудио-визуальному городскому ландшафту, выстроенному из «облаков точек сканирования». Эти «точечные облака» сгенерированы из онлайн Веб 2.0 фотоколлекций, наподобие тех, что можно найти на Flickr. Городские ландшафты сконструированы с помощью инновационной технологии 3D сканирования, которая придает им сюрреалистичную призрачную атмосферу. Контент для трехмерного городского ландшафта предоставляется пользователями социальных медиаплатформ. Программа анализирует GPS тэги всех фотографий, доступных на фотохостингах, и реконструирует 400 самых популярных мест в 3D. В работе воспроизводится мир согласно тому, как он фотографически представлен в сети.

Играя с возможностями, предоставляемыми сочетанием движения и трехмерного интерактивного изобразительного ряда, автор позволяет зрителю пережить опыт интенсивного погружения в пространство. Однако предложенное противоречит реальности физического и иллюстративного восприятия, сталкивая ее со смежными призрачными изображениями.

## Марникс де Нийс (Нидерланды)

Родился в Арнеме, Нидерланды. Живет и работает в Роттердаме. Пионер голландского медиа искусства. Художник использует высокоточную механику, новейшее программное обеспечение и передовые технологии для создания интерактивных произведений, которые взаимодействуют со зрительским восприятием изображения, звука и движения. В своих проектах де Нийс исследует, каким образом современная технологическая культура воздействует на наши чувства и формирует способы нашего восприятия. В процессе создания инсталляций де Нийс сотрудничает с медиалабораториями (например, V2\_Lab в Роттердаме, Нидерланды), университетами (например, Дармштадтским техническим университетом, Германия) и высококвалифицированными разработчиками. Несмотря на то что Марникс фокусируется на технологии, ему важны и размеры инсталляции, и работа с материалами. Работы де Нийса выставлялись в художественных институтах, музеях и на фестивалях по всему миру. Он является обладателем премии Art Future (Тайпей, 2000), а также почетных премий Transmediale (Берлин, 2000), Vida 5.0 (Мадрид, 2002), и Prix Ars Electronica (Линц, 2001 и 2005). В 2005 году за свое творчество он был удостоен престижной голландской награды в области искусства и технологий Witteveen & Bos.



## КРИСТА ЗОММЕРЕР, ЛОРАН МИНЬОННО

### ВОДНЫЙ САД

Интерактивная инсталляция, 2004

*Представьте круглую комнату, часть стены ниже лепнины целиком заполнена водой, по которой разбросаны растения, их прозрачные лепестки иногда отливают зеленым, иногда — лиловым. Спокойная тихая стоячая вода отражает разбросанные по ее поверхности цветы, колебания оттенков мимолетны, с восхитительными нюансами сказочного изящества.*  
Клод Моне

«ВОДНЫЙ САД» — интерактивная инсталляция, которая переносит посетителей в воображаемый мир виртуальных водных садов, вдохновленных поздними картинами серии Клода Моне «Водяные лилии» и их панорамной развеской в Музее Оранжери в Париже. Широкие горизонтальные экраны позволяют зрителям мысленно погрузиться в виртуальную картину водного сада. Как только посетители приближаются к амфорам, растения распознают их присутствие, и на экранах возникает проекция растущих виртуальных водных садов. Растения улавливают разность электрических потенциалов между телом пользователя и окружающей средой, которая интерпретируется как электрический сигнал, определяющий, каким образом будут расти виртуальные 3D растения на проекционном экране.

Виртуальный пруд в «Водном саду» становится зеркалом реальности виртуального пространства. Подобно тому, как Моне удалость воплотить два слоя реальности, размыв границы между «настоящими» изображениями растений и их отражениями на поверхности воды, «Водный сад» создает сразу несколько слоев посредством стирания порогов между настоящими растениями, виртуальными растениями на экране и их отраженным виртуальным образом на поверхности виртуальной воды.

«Водный сад» был разработан в 2004 году для Дома Шисейдо в Гинзе, Тонио.

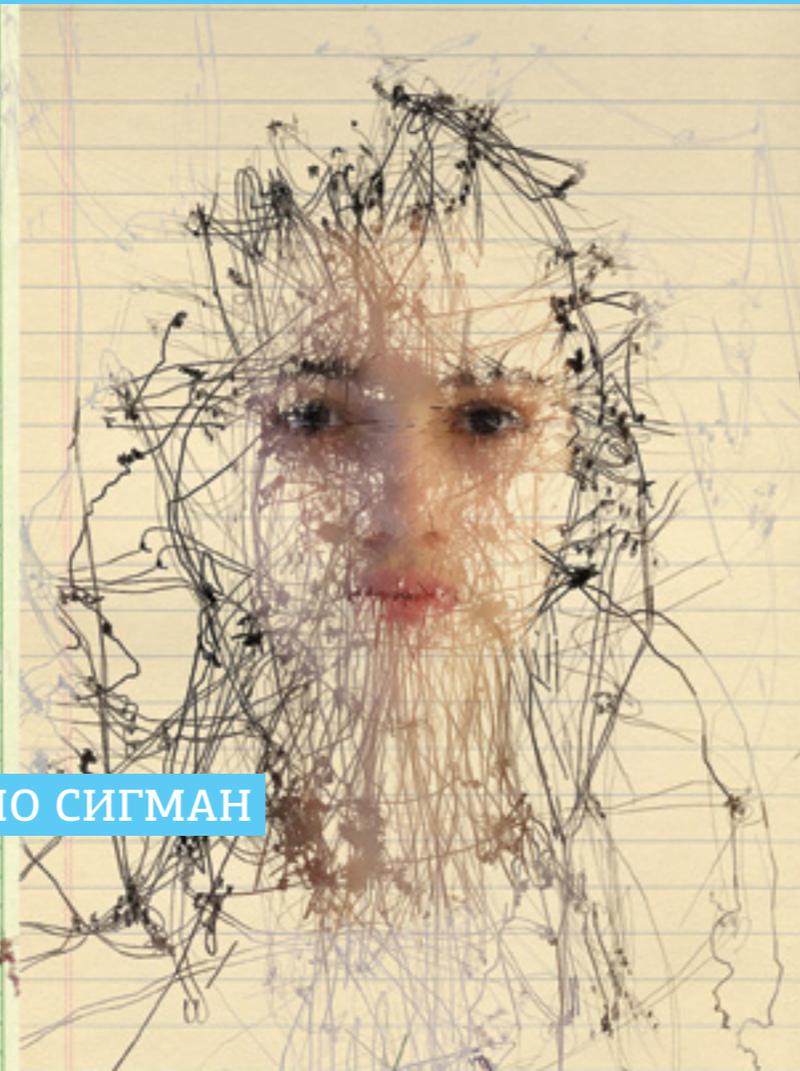
## Криста Зоммерер (Австрия), Лоран Миньонно (Франция)

Криста Зоммерер и Лоран Миньонно — признанные во всём мире медиахудожники и исследователи. Совместно они создали около 20 интерактивных художественных произведений. Эти работы демонстрировались по всему миру примерно на 200 выставках; они выставлены в медиамузеях и медиаколлекциях разных стран. Интерактивные работы Зоммерер и Миньонно были названы «эпохальными» за развитие природных и интуитивных интерфейсов и за частое приложение научных принципов (таких, как искусственная жизнь, комплексность и генерирующие системы) к своим новаторским проектам интерфейсов. Они получали важные международные награды в области медиа, среди прочих «Золотую Нику» Prix Ars Electronica за интерактивное искусство в 1994 году (Линц, Австрия). 10 лет авторы проработали в качестве исследователей и профессоров в лабораториях ATR (Киото, Япония) и IAMAS (Огаки, Япония), а сейчас возглавляют отделение Культуры интерфейса в Университете искусства и дизайна в Линце (Австрия), которое создано для исследования интерактивного искусства, интерактивного медиа и дизайна интерфейсов.



**МАРИАНО САРДОН, МАРИАНО СИГМАН**  
**СТЕНА ВЗГЛЯДОВ**

Видеоинсталляция, 2012



«СТЕНА ВЗГЛЯДОВ» — полиэкранная инсталляция, в которой зрители могут наблюдать, как изображения портретов постепенно формируются из траекторий человеческих взглядов. В ходе эксперимента в Лаборатории интегративной нейронауки в Буэнос-Айресе с помощью eye-трекера отслеживались движения глаз участников эксперимента. В течение 8 секунд им демонстрировалось портретное изображение, в то время как eye-трекер записывал движение глаз по картинке. Траектории всех взглядов накладывались друг на друга, а из воспроизводимых изображений генерировалось HD-видео.

Цель проекта «Стена взглядов» — наряду с видимыми частями лица показать и те, что остаются «невидимыми», пока внимание сконцентрировано в другой области портретного изображения. Проект обращается к основам нашего знания о других людях, их лицах и о том, как мы их воспринимаем.

## Мариано Сардон (Аргентина)

Художник. Родился в городе Баия-Бланка, Аргентина. Профессор и глава программы Электронного искусства Национального университета Трес де Февреро в Буэнос-Айресе. С 2004 по 2013 год был научным консультантом программы интерактивного искусства фонда Telefónica (Аргентина) и консультантом программы «Искусство, наука и технологии» фонда Даниэля Ланглуа (Монреаль, Канада). Работает на пересечении искусства и научных дисциплин, что включает генеративные и интерактивные технологии и некоторые научные парадигмы и процессы. В настоящее время занимается исследованиями на пересечении нейронауки и искусства в сотрудничестве с нейрочеловеком Мариано Сигманом.

## Мариано Сигман (Аргентина)

Родился в Буэнос-Айресе. Сфера его научных интересов лежит в области восприятия, принятия решений и сознания. Его работа включает как научные исследования, так и проекты в области искусства в сотрудничестве с художником Мариано Сардоном. Основатель и глава Лаборатории интегративной нейронауки (2006) в Университете Торкуато ди Телья (Буэнос-Айрес).



## ХУ ЦЗЕМИН НУЛЕВАЯ ВЫСОТА

Интерактивная инсталляция, 2006

Инсталляция «**НУЛЕВАЯ ВЫСОТА**» состоит из нескольких мониторов, замаскированных под иллюминаторы. На видео показаны океанские воды с дрейфующими на них заброшенными и загрязненными объектами, что символизирует отрыв и отчуждение от культурного мейнстрима. Дрейф объектов между морским дном и его поверхностью создает ощущение движения и нестабильности. Объекты напоминают об остатках разных культур и эпох. Иногда они ударяются об окна, иногда уплывают вдаль, вызывая резонанс между зрителем и объектом наблюдения. Датчики считывают присутствие зрителей и активируют видеоизображение.

### Ху Цземин (Китай)

Ху Цземин родился, живет и работает в Шанхае. Один из пионеров искусства цифровых медиа и видео в современном Китае. В фокусе его творчества одновременность прошлого и будущего. Художник воспроизводит и анализирует эту тему в разных медиа, от фотографии, видео и цифровых интерактивных технологий до архитектурных наслоений с музыкальным сопровождением. Ху Цземин принимал участие в многочисленных проектах и выставлялся в Центре современного искусства Р. С. 1, Нью-Йорк, США (2006), в Музее современного искусства и художественном музее Смарта, Чикаго; Художественном музее Сиэттла; Музее Санта Барбары; Музее Виктории и Альберта в Лондоне и Hause der Kulturen der Welt в Берлине (2005/2006), Национальном художественном музее Пекина (2005), галерее ШанхАрт Н-Спассе, Шанхай (2005), 5-й Шанхайской биеннале, Художественном музее Шанхая (2004).

## МАРИЯ САКИРКО

### ВООБРАЖАЕМАЯ ФОТОГРАФИЯ

Интерактивная инсталляция, 2014

Фотография появляется в момент взаимодействия фотографа и окружающей реальности, в момент ее переосмысления. Фотография соотносится с действительностью, но не является ее частью, а наоборот — включает действительность в себя, происходит из нее, но, трансформируясь под взглядом фотографа, выходит за ее границы, преодолевая реальность. В этот момент возникает воображаемое пространство фотографии.

Что такое воображаемое пространство и что такое действительность? В каком контексте мы можем говорить о них и осознавать их? Для художника эти вопросы связаны с математическим контекстом, а через них проявляется связь фотографии и математики. В математическом мире существуют мнимые, воображаемые числа, которые мы не используем в реальной жизни. Они были созданы для решения математических задач, а пространство этих чисел полностью сконструировано математиками. В этом пространстве становится возможным решение любого уравнения, а в основе «конструкции» лежит предположение о том, что мы можем выйти за границы действительной оси, преодолеть ее. В математике становится возможным увидеть так называемые воображаемые числа, а можем ли мы увидеть воображаемое фотографии?

В это бесконечное воображаемое пространство Мария Сакирко помещает фотографию и соединяет два слоя — визуальный и математический, предлагая зрителю через это соединение проникнуть в другую действительность.

## Мария Сакирко (Россия)

Художница. Родилась в Москве. Окончила механико-математический факультет МГУ, сейчас является студенткой Открытой школы «Манеж/МедиаАртЛаб» и образовательной программы «Фотодепартамент.Институт». Принимала участие в многочисленных выставках, среди которых выставки в рамках параллельных программ Манифеста 10 и Московской Фотобиеннале, а также в рамках проектов Ночь Новых Медиа (Никола-Ленивец) и Молодая фотография. В своих работах использует и изучает возможности фотографии как части медиаискусства. Ее интересует обнаружение новых связей и соединений. С помощью которых она говорит о том, что окружает нас в повседневности. В проекте «Воображаемая фотография» Мария обращается к своему математическому бэкграунду, выстраивая связь между фотографией и математикой и осознавая через нее свой личный переход от науки к искусству.



## ПРОЕКТ «СМЕРТЬ ТАРЕЛКИНА»

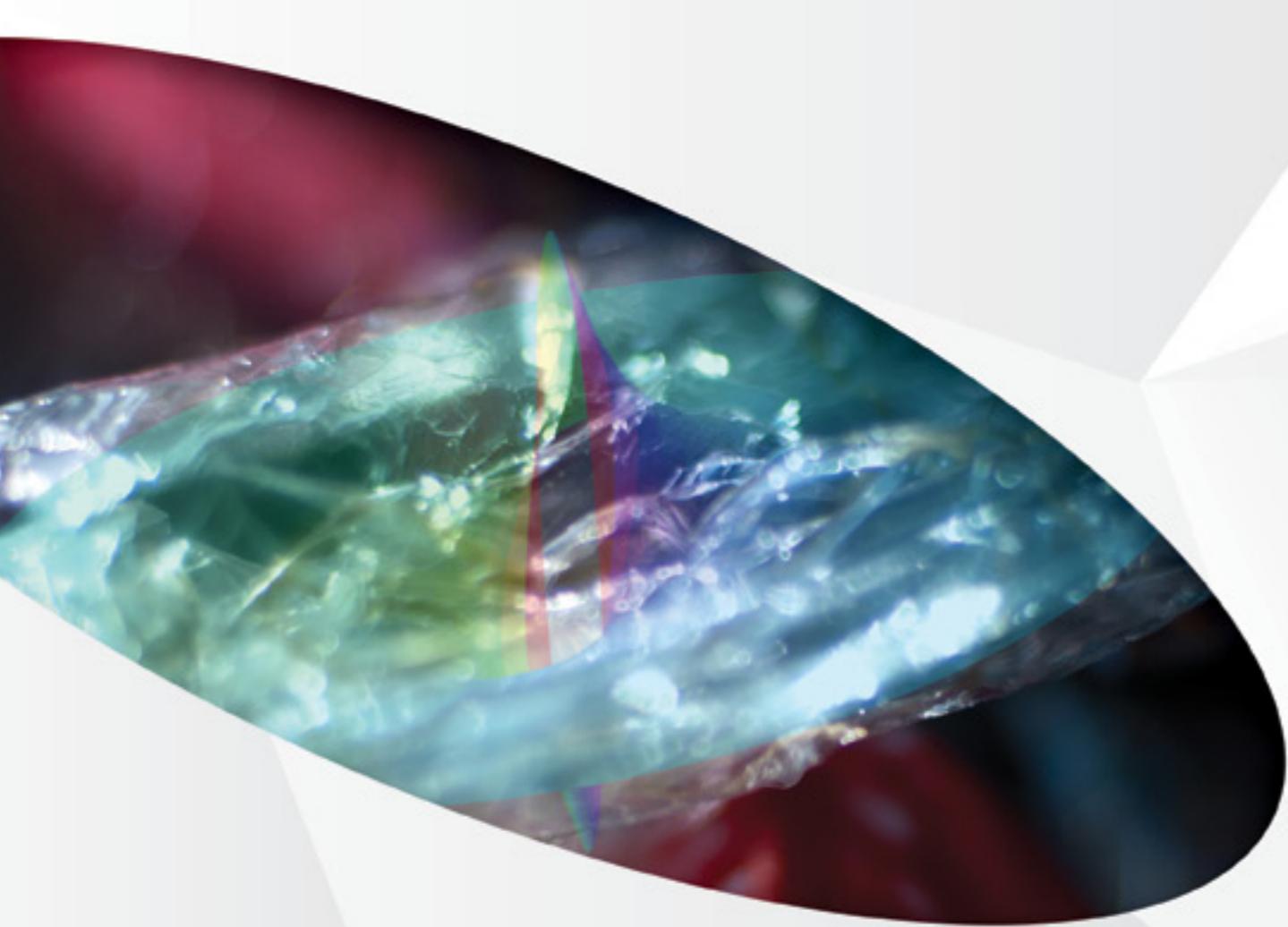
Интерактивная инсталляция, 2014

Интерактивная инсталляция «СМЕРТЬ ТАРЕЛКИНА» создана в дополнение к одноименному спектаклю, премьера которого 26—27 июня в Москве и 10 июля 2014 года в Санкт-Петербурге стала ярким событием в театральной жизни обеих столиц. Постановка актуализирует классическую пьесу Александра Сухово-Кобылина, трансформируя ее в мокьюментари-спектакль на основе нашумевшей истории Эдварда Сноудена.

Инсталляция вслед за спектаклем продолжает исследование иллюзорных возможностей нашего тела и мозга, человеческую идентичность в расколах пространства и времени. Вместе с тем, в ее основе — острые темы современного общества, прежде всего вопросы о допустимости повсеместного негласного наблюдения и балансе между защитой персональных данных и обеспечением национальной безопасности.

Евгения Долинина, Вера Коняшова, Роман Кутнов, Александр Лещев, Глеб Нечаев, Марина Рагозина, Мария Сокол, Владислав Шешалевич, при участии Сергея Огири (Россия)

Студенты открытой школы «Манеж/МедиаАртЛаб» объединились для создания мультимедийного мокьюментари-спектакля «Смерть Тарелкина» в 2014 году. Открытая школа «Манеж/МедиаАртЛаб» представляет своего рода лабораторию, подвижную структуру, в рамках которой организована интенсивная теоретическая и практическая работа с актуальными идеями, проблемами и проектами в области современной медиакультуры. В рамках проекта студенты объединились для создания единого произведения в тесной интеграции с пограничными дисциплинами. Авторы интересуются проблемами современного цифрового пространства, информационных потоков и перегрузок, вопросы о допустимости массового негласного наблюдения и балансе между защитой персональных данных и обеспечением национальной безопасности.



# EXHIBITION "DIGITAL DREAMS"

TECHNOPOLIS "MOSCOW"  
MOSCOW, VOLGOGRADSKY PROSPEKT, 42, 5 K  
OCTOBER 14—16, 2014

## INTRODUCTION

One of the directions of the Open Innovations Forum is to present the newest Western and Russian projects and ideas in the field of media culture. The Forum seeks to identify connections between art, science, economy and technologies. Its Cultural program takes the united form of an open platform exhibition space. It is a sort of a university with a mighty potential for communication. The project's objective is not only a presentation of innovative media solutions, but also a production of knowledge, assessment and understanding of culture.

Today it is important to define the role that media plays in contemporary society, to support Russian authors in creation of innovative projects, to test the viability of experimental art in an environment, where no allowances are made for age, ideology, aesthetics and technology.

We hope that the Forum's audience will be pleased while learning with interactive media projects!

54



### Olga Shishko (Russia)

Curator of the exhibition "Digital Dreams", deputy director of innovations in contemporary art MEH "Manege".

## EXHIBITION "DIGITAL DREAMS"



Marnix de Nijs. Exploded views 2.0., 2012—2013.  
Interactive installation

To connect is to dream, perpetual new ways of interaction arise in the dawn of the digital revolution. We are just starting to discover a hybrid world at the intersection of the material and the immaterial information space. Forecasting the future turns out to be hard but discoveries do not simply appear we design and construct them. Artists, like innovators are explorers, to create is to invent and make meaningful connections that express our identity in a new image of the world.

Art provokes a debate about our future world and generates new points of view to understand our present reality. Artists create blueprints for progress and innovation that is responsive to human needs and desires, in an increasingly complex, interconnected world. Since innovation cannot bloom in isolation, a viable cross-disciplinary dialogue between art, science and technology can illuminate us how to dream about tomorrow.

At the exhibition "Digital Dreams" while interacting with the projects, the viewer will find him/herself in the alternative spaces and hybrid worlds, and will be able to become a part of augmented reality. The territory of the project is a kind of laboratory, where artists open the way to innovations through sensual perception. Mariano Sardon turns the trajectory of a human eye into a visible movement. With «point clouds», Marnix de Nijs reproduces panoramas of urban landscapes constructed from social media streams. «Eau de Jardin» by Christa Sommerer and Laurent Mignonneau gives access to a virtual space, where illusory plants sprout out at the moment a viewer touches them. In this conventional reality, science overcomes traditional boundaries, enters the sphere of human interaction and makes innovations open to understanding.

EXHIBITION "DIGITAL DREAMS":  
TECHNOPOLIS "MOSCOW"  
OCTOBER 14, 15:00—19:00  
OCTOBER 15, 10:00—19:00  
OCTOBER 16, 10:00—18:00

55

## CURATORS OF THE EXHIBITION



### OLGA SHISHKO

Russia

Art historian, curator, teacher, artistic director of the MIFF Media Forum (since 2006), artistic director of the international symposium "Pro&Contra" (2000, 2011, 2012), curator of the Open School Manege/MediaArtLab. Since 2013 — deputy director of the innovations in contemporary art at MEA "Manege". Since 2000 founder of Center of culture and art MediaArtLab.



### ELENA RUMYANTSEVA

Russia

Curator, producer. Since 2006 program director of the MIFF Media Forum, since 2012 head of screen culture department MEA "Manege". Exhibition curator: "Golden age of Russian avant-garde" (MEH "Manege", 2014), "VIDEO HOLES: I do not know what it is I am» (2012, MEH "Manege", 2013), screening at the international festivals: Oslo screen festival (2014, Oslo, Norway), Soft control (2012, Maribor, Slovenia).



### BORIS DEBACKERE

Belgium

Artist and researcher, teaches at the LUCA School of Arts. Debackere is currently serving as the director of V2\_Lab, an instigator of artistic projects which interrogate and illuminate contemporary issues in art, science, technology, and society. In his art practice the focal point is the interdisciplinary transformations and mutations of media.

## PROJECT TEAM



Exhibition space "Digital Dreams"  
3D visualisation: © Dina Karaman

### EXHIBITION DESIGN

Dina Karaman

### INTERNATIONAL COORDINATOR

Anna Buali

### PROJECT PRODUCER

Julia Grachikova

### DESIGN

Olga Selivanova

### RUSSIAN EDITORS

Ksenia Velikhovskaya, Oksana Androsova

### ENGLISH EDITOR

Tobin Auber

### TRANSLATION

Elizaveta Yuzhakova

## BORIS DEBACKERE

### INVENTION OF IMAGINATION

We are immersed in technology but somehow we hardly understand how all these things came to be. It appears to us that technology has flung open the doors of a new universe and introduced a world we never dreamed of. However, the origin of technology is not a separate genealogical tree of events that occurred outside our human imagination. On the contrary, in constructing a technological world we ultimately formulate a shared dream of ourselves.

Trying to understand the origin of technology in order to steer towards new inventions we look at things like creativity, science and innovation but analysing the evolution we see the establishment of a highly rational, well-ordered world, with an illusionary linear vision of progress which seems to extend into infinity.

This development sets us in a reality that embodies an unconscious dream of growth with the risk of taking a profound hold on our imagination and eventually the course of our innovations. If technology is directing how we perceive, experience and eventually think about the world, we might need to turn back to art as the most prescient side of human culture. In arts, man shows what he is long before he knows what he is. To approach the technological world as a cultural dream is an invitation to remember what would otherwise be forgotten on the surface of superficial victories.



**Boris Debackere (Belgium)**

Artist and researcher, teaches at the LUCA School of Arts. Debackere is currently serving as the director of V2\_Lab, an instigator of artistic projects which interrogate and illuminate contemporary issues in art, science, technology, and society. In his art practice the focal point is the interdisciplinary transformations and mutations of media.

## DMITRY GALKIN

### DIGITAL CULTURE: HORIZONS OF ARTIFICIAL LIFE

As early as the 1960s the famous Canadian media theorist Marshall McLuhan referred to contemporary art as an "early warning system" that can reveal what will happen to us in the future. This somewhat militaristic image of the modernist avant-garde is quite applicable to artistic experiments of the technological art pioneers, who found inspiration in the advanced science of that era. It was the artists who explored the creative and cultural potential of computer technologies, which manifested themselves so forcefully in the 1980—90s. It was artists who looked into the substance of technological innovation resonating at the deepest level of interaction with a human.

Contemporary digital culture owes much to the bold experiments carried out by artists together with scientists not only in the neutral territories between science and art, but also in their respective premises — laboratories, scientific and art centers, and corporate R&D structures. That was the case with the robotic sculptures of Nicolas Schöffer and Edward Ihnatowicz (in collaboration with Philips engineers), installations by Christa Sommerer and Laurent Mignonneau (in collaboration with Japanese and French telecoms) and others. In this regard, a creative melting pot of ideas, concepts, interdisciplinary work groups, initiatives and projects, emerging in the field of the synergy of art and science, can easily serve as a model or an invariant of open innovations in full conformity with the ideology of the latter (the artists, however, had no doubt experienced an "open innovations" intuition for quite some time).

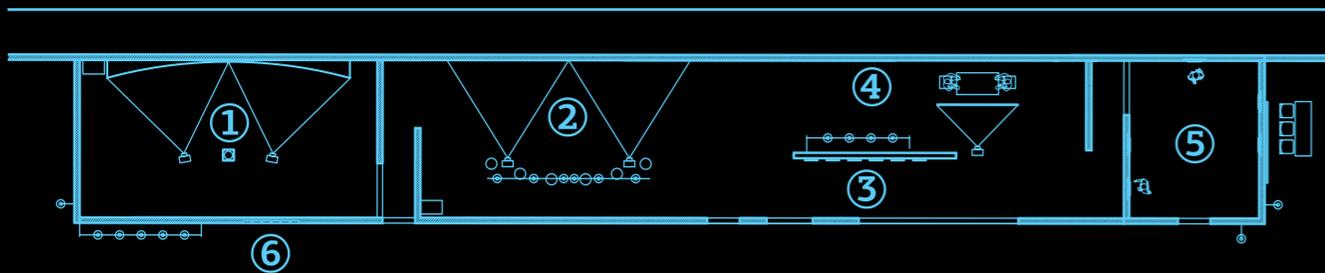
However, it should be always remembered that contemporary digital art is not merely an experiment involving technology; the artist also experiments with meanings, provocations and unconventional viewpoints. Art is a statement. Often — critical, discomforting and inconvenient. Contemporary art addresses technologies in order to start a cultural attack in the form of research, creative provocation and critical revelation.



**Dmitry Galkin (Russia)**

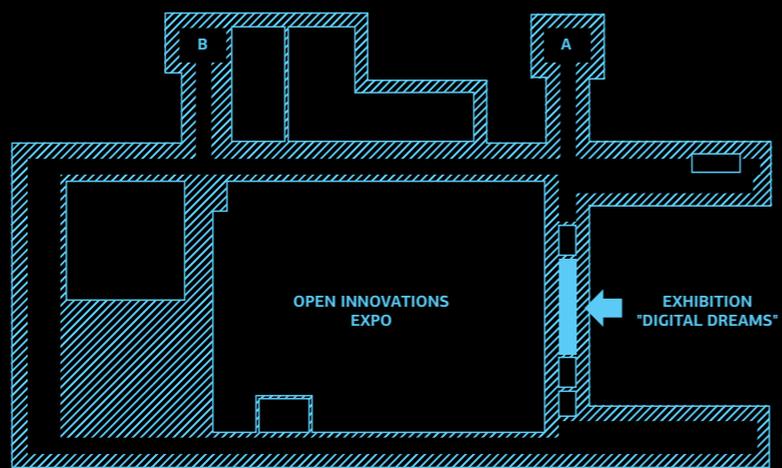
PhD in Philosophy, Associate professor of Institute of Arts and Culture at the National Research Tomsk State University.

# SCHEME OF THE EXHIBITION "DIGITAL DREAMS"



60

## SCHEME OF THE GROUND FLOOR



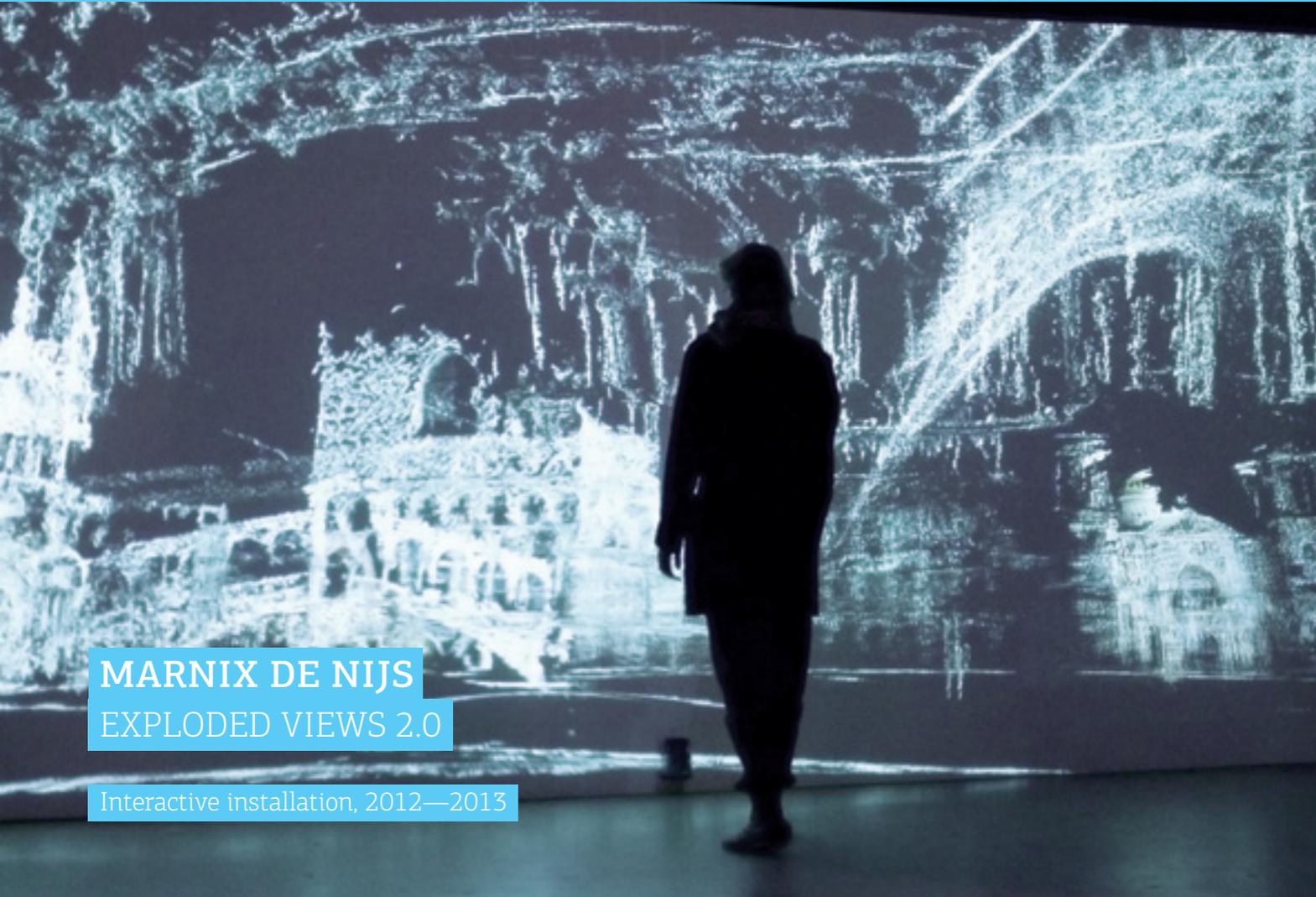
A, B, E, F — Entrance to the Forum

TECHNOPOLIS "MOSCOW"  
 OCTOBER 14, 15:00—19:00  
 OCTOBER 15, 10:00—19:00  
 OCTOBER 16, 10:00—18:00

# PARTICIPANTS OF THE EXHIBITION "DIGITAL DREAMS"

- |  |  |
|--|--|
| <p>①  <b>MARNIX DE NIJS</b><br/>EXPLODED VIEWS 2.0</p>                    | <p>②   <b>CHRISTA SOMMERER,<br/>LAURENT<br/>MIGNONNEAU</b><br/>EAU DE JARDIN</p> |
| <p>③  <b>MARIANO SARDÓN,<br/>MARIANO SIGMAN</b><br/>THE WALL OF GAZES</p> | <p>④  <b>"THE DEATH OF TARELKIN"<br/>PROJECT</b></p>  |
| <p>⑤  <b>HU JIEMING</b><br/>ALTITUDE ZERO</p>                             | <p>⑥  <b>MARIA SAKIRKO</b><br/>IMAGINARY PHOTOGRAPHY</p>  |

61



## MARNIX DE NIJS

### EXPLODED VIEWS 2.0

Interactive installation, 2012—2013

**Producer:** Marnix de Nijs, Rotterdam

**Software development:** Artm Baguinski, V2\_organisation, Rotterdam, NL

**Co-producer:** V2\_organisation, Rotterdam, NL

**Scene-reconstruction:** Mate Beljan, Sebastian Koch, Benjamin Lück, Prof. Dr.-Ing. Michael Goesele, TU Darmstadt, DE

**Financial support:** dKC, Rotterdam, NL; FBKVB/Mondriaan Foundation, Amsterdam, NL; AFK, Amsterdam Fund for the Arts, NL

In **"EXPLODED VIEWS 2.0"** De Nijs further investigates the representation of global urban environments and comments on the prominent role the World Wide Web has assumed in constructing our view of the world and ultimately, on what we perceive as reality. Visitor physically navigates through an audio-visual city landscape built up from 'point clouds'. These "point clouds" are generated from online Web 2.0 photo collections like those found in Flickr. The city landscapes are constructed with an innovative 3D scanning technology that creates a surreal and dreamlike atmosphere. The content for 3D city landscape is provided by users of social media platforms. The work analyses GPS tags of all the pictures available on photo-sharing community websites and reconstructs the top 400 most photographed locations into 3D. The work represents the world according to the way it is photographically represented on the web.

Playing with the possibilities offered by the combination of movement and 3D interactive imagery, this installation purposefully places the viewer in an intensely absorptive experience. However, what is actually offered contradicts the reality of the physical and illustrative perception by mediating a juxtaposed dreamlike encounter.

## Marnix de Nijs (NL)

Born in Arnhem, NL. Lives and works in Rotterdam. Marnix de Nijs is a Dutch installation artist. As a pioneer of Dutch media art since the mid-90s, de Nijs makes use of high-concept mechanics, software and ever-evolving technologies to create interactive artworks that play with the viewer's perception of image, sound and movement. De Nijs' work explores how contemporary technological culture acts upon our senses and continuously shapes our modes of perception. To create his technologically complex installation, de Nijs often relies on close collaborations with media labs (such as V2\_Lab in Rotterdam, the Netherlands), universities (such as TU Darmstadt, Germany) and highly skilled developers/engineers. Although focused on technology, de Nijs' background as a sculptor is strongly visible in his work, both in the ambitious physical scale of his works and the craftsmanship he employs to command materials. De Nijs' work has been widely exhibited at international art institutes, museums and festivals. His work won the Art Future Award (Taipei 2000) and received honourable mentions at the Transmediale award (Berlin 2000), the Vida 5.0 award (Madrid 2002), and Prix Ars Electronica (Linz 2001 & 2005). In 2005, he collected the prestigious Dutch Witteveen & Bos Art and Technology Price 2005, for his entire oeuvre.



## CHRISTA SOMMERER & LAURENT MIGNONNEAU

### EAU DE JARDIN

Interactive installation, 2004

*Imagine a circular room, the dado below the wall molding entirely filled with a plane of water scattered with these plants, transparent screens sometimes green, sometimes mauve. The calm, silent, still waters reflecting the scattered flowers, the colors evanescent, with delicious nuances of a dream-like delicacy.*  
Claude Monet

"EAU DE JARDIN" is an interactive installation that transports visitors into the imaginary world of virtual water gardens, inspired by Monet's later "Water Lilies" paintings and their panoramic setting at the Musée de l'Orangerie in Paris. The wide horizontal screens immerse the viewers mentally into a virtual picture of the water garden. When the visitors approach the amphorae, their presence is recognized by the plants, causing virtual water plants to be drawn on the large projection screens. The electrical potential differences (voltage) between the user's body and the real plants are captured by the plants and interpreted as electrical signals that determine how the corresponding virtual 3d plants grow on the projection screen.

The virtual pond in "Eau de Jardin" becomes a mirror of the "reality" of virtuality. Just as Monet succeeded in creating two layers of virtuality by blurring the borders between "real" interpreted plant images and their reflected image in the water's surface, "Eau de Jardin" tries to create several layers of virtuality by blurring the borders between real plants, virtual plants on the screen and their reflected virtual image in the virtual water's surface.

"Eau de Jardin" was developed in 2004 for the House of Shiseido in Ginza, Tokyo.

## Christa Sommerer (Austria) and Laurent Mignonneau (France)

Christa Sommerer and Laurent Mignonneau are internationally renowned media artists and researchers, they have jointly created around 20 interactive artworks. These artworks have been shown in around 200 exhibitions world-wide and are installed in media museums and media collections around the world. Mignonneau and Sommerer's interactive artworks have been called "epoch making" for developing natural and intuitive interfaces and for often applying scientific principles such as artificial life, complexity and generative systems to their innovative interface designs. They have won mayor international media awards, among others the "Golden Nica" Prix Ars Electronica Award for Interactive Art 1994 (Linz, Austria). They have worked as researchers and professors at ATR Research Labs in Kyoto Japan and at IAMAS in Ogaki Japan for 10 years and are currently heading the department for Interface Cultures at the University of Art and Design in Linz Austria which specializes on interactive art, interactive media and interface design.



**MARIANO SARDÓN, MARIANO SIGMAN**  
**THE WALL OF GAZES**

Video installation, 2012

"**THE WALL OF GAZES**" is a six screens installation in which visitors can see how portrait images are built in time by the gazes of many people together.

The gaze movements were captured by an eye tracker device with the participation of people doing an eye tracker experiment at the Neuroscience Laboratory in Buenos Aires. Participants were sat in front of a portrait image displayed in front of them during 8 sec. and the eye tracker device recorded the movement of their eyes around the face image.

All the paths of gazes were superimposed for each portrait and a HD video is generated reproducing all at the same time.

"The wall of Gazes" aims to engage people with those parts of the face that are really seen and those parts that remains "unseen" while attention is focused elsewhere on the portrait; it appeals to the root of knowledge of others, their face, its manner and appearance into us.

**Mariano Sardón (Argentina)**

Artist. He was born in Bahía Blanca city. Professor and chair of the Electronic Art Degree at the Universidad Nacional de Tres de Febrero. Buenos Aires and chair of the Art — Science Museum of the Universidad Nacional de Tres de Febrero. Buenos Aires. He was academic advisor from 2004 to 2013 of the Interactive Art Program at Espacio Fundación Telefónica Argentina and was consultant for the Fondation Daniel Langlois Art-Science and Technology Program, Montreal, Canada. Due to his scientific studies he worked sometimes at the intersection of art and science disciplines involving generative, interactive technologies and certain scientific paradigms and processes. Now he develops some works and researches at the Neuroscience and Art intersection collaborating with the neuroscientist Mariano Sigman of the Neuroscience Laboratory at the University Torcuato Di Tella in Buenos Aires.

**Mariano Sigman (Argentina)**

Born in Buenos Aires. His research is in perception, decision making and consciousness. His works comprehend scientific divulgation as well as Art in collaboration with the artist Mariano Sardón. Head and founder of the Neuroscience Laboratory (2006) at the University Torcuato Di Tella, Buenos Aires.



## HU JIEMING

### ALTITUDE ZERO

Interactive installation, 2006

The installation consists of several monitors camouflaged as cabin windows. The video images show ocean waters, drifting materials such as abandoned and polluted objects, symbolizing detachment and alienation from mainstream cultural domains. The objects drift between sea bottom and sea level creating a sense of movement and instability. The drifting materials remind us of the remnants of different cultures and times. Sometimes they clash against the windows, and float away at other times, resonating between the viewers and the objects. Video images are activated according to the audience presence and movement via sensors.

## Hu Jieming (China)

Hu Jieming is one of the pioneering artists of digital media and video installation art in today's China. One of his main focuses is the simultaneity of the old and the new: A theme he constantly comments upon and questions in a variety of media ranging from photography, video works, digital interactive technology, and architectural juxtapositions with musical comments.

Hu Jieming was born in 1957 in Shanghai. He graduated from the Fine Art Department of the Shanghai Light Industry College in 1984. Today he lives and works in Shanghai. Hu Jieming has exhibited widely. Recent shows include *The Thirteen: Chinese Video Art Now*, P. S.1, Center for Contemporary Art, Long Island City, NY, USA (2006), *Between Past and Future: New Photography and Video from China* at Museum for Contemporary Art and the Smart Museum of Art, Chicago; Seattle Art Museum; the Santa Barbara Museum; V&A, London, and *Haus der kulturen der Welt*, Berlin (2006/2005), *Zooming into Focus*, National Art Museum Beijing, Beijing (2005), *In their 40's*, ShanghART Gallery H-Space, Shanghai (2005), and *Techniques of the Visible*, 5<sup>th</sup> Shanghai Biennale, Shanghai Art Museum, Shanghai (2004).



**MARIA SAKIRKO**  
IMAGINARY PHOTOGRAPHY

Interactive installation, 2014

Photography appears at the moment of interaction between a photographer and the surrounding reality, its reinterpretation. Photography relates to reality but does not constitute its part, on the contrary, it grasps reality, arises from it, but, being transformed by the photographer's gaze, it goes beyond its boundaries and overcomes reality. At this very moment an imaginary space of photography emerges.

What is an imaginary space and what is reality? In what context can we discuss them and comprehend them? For me, these questions are related to the mathematical context, and a connection between photography and mathematics reveals itself through them. In the world of math there are imaginary numbers that are not used in real life. They were created to solve mathematical tasks, and the space of these numbers was entirely designed by mathematicians. In this space it is possible to solve any equation, and the basis of the "construction" is an assumption that we are able to go beyond the boundaries of the real axis, to overcome it. In math it is possible to see the so-called imaginary numbers, but can we see the imaginary in photography?

Maria Sakirko places photography into this infinite imaginary space and connect two layers — the visual and the mathematical — inviting the spectator to enter another reality through this connection.

**Maria Sakirko (Russia)**

Artist. Born in Moscow. Maria graduated from the Department of Mechanics and Mathematics at Moscow State University, and currently is a student at the Open School Manege/MediaArtLab and PhotoDepartment Institute. She participated in numerous exhibitions including the ones within parallel programs of Manifesta 10 and Moscow Photo Biennale, as well as the New Media Night festival (Nikola-Lenivets) and Young Photography project. In her works Maria employs and explores the possibilities of photography as an artistic media. Her concern is to find new links and connections for describing our everyday life. In the "Imaginary photography" project Maria refers to her mathematical background and builds a connection between photography and mathematics, which helps her comprehend her own transition from science to art.



## "THE DEATH OF TARELKIN" PROJECT

Interactive installation, 2014

Interactive installation **"THE DEATH OF TARELKIN"** was created as an extension of the same-name performance premiered on 26—27<sup>th</sup> of June in Moscow and 10<sup>th</sup> of July in Saint Petersburg and became of the brightest events in theater sphere in two capitals. The project refreshes classical play by Alexandre Sukhov-Kobilin and transforms the original into documentary play based on sensational affair with Edward Snowden. Installation continues to investigate illusion opportunities of human body and brain, human identity in the frame of disrupted space and time. At the same time critical issues of contemporary society lay in the basis of it, especially the issues of personal data protection and search for the balance between governmental safety and personal borders of privacy.

Evgeniya Dolinina, Vera Konyashova, Roman Kutnov, Alexander Leshchev, Gleb Nechyaev, Marina Ragozina, Maria Sokol, Vladislav Sheshalevich. With participation of **Sergey Ogirya (Russia)**

Students of the Open School Manege/MediaArtLab and a Russian-Belgian artist Alexandra Dementyeva teamed up for creating a multimedia mockumentary performance "The Death of Tarelkin" in 2014. Open school MANEGE/MediaArtLab is a kind of laboratory, flexible structure, which comprises intensive theoretical and practical work with up-to-date ideas, issues, and projects in the field of modern media culture. In the frame of the project students create a group to develop united interdisciplinary art work. The authors are interested in problems of contemporary digital space, information flows and overloads, questions on the admissibility of ubiquitous secret surveillance, and the balance between personal data protection and national security.